

RYVU

رحلة التطوع تعليمات اللعب

عناصر

- لوحة تظهر رحلة التطوع 1x
- قطع من ألوان مختلفة تمثل اللاعبين (يمكن لعب اللعبة من 2 إلى 5 أشخاص) 5x
- بطاقات هوية المتطوعين 10x
- ضعًا من بطاقات الفرص 20x
- بطاقات التحدي 20x
- بطاقات Get Together 10x
- 10x بطاقات مناقشة
- النرد (يمكنك إحضار أو إنشاء النرد الخاص بك أو استخدام النرد الافتراضي إذا لم يكن لديك واحد)

الهدف من اللعبة

تهدف اللعبة إلى تسليط الضوء على تعقيد تجارب التطوع للاجئين بطريقة إبداعية وتشاركية. تمثل اللوحة الدائرية للعبة رحلة التطوع ، والتي ليست دائمًا طريقًا مباشرًا من أ إلى ب. تقدم رحلة التطوع للأفراد فرصًا وتحديات وفرصًا للالتقاء وإقامة روابط جديدة مع الآخرين. غالبًا ما تتأثر رحلة التطوع بمن تكون (على سبيل المثال ، العمر والجنس والجنسية ومستوى التعليم وما إلى ذلك) وكيف يؤثر ذلك على القرارات التي تتخذها أثناء مواجهة التحديات والفرص. لا يوجد رابحون أو خاسرون في هذه اللعبة. الغرض الرئيسي من اللعبة هو تشجيع اللاعبين على تخيل كيف يختبر الأشخاص المختلفون التطوع ، ومشاركة رؤاهم الخاصة ، ومناقشة كيفية تحسين الرحلات التطوعية للاجئين.

إعداد اللعبة

- ضع لوحة اللعبة في منتصف الطاولة.
- ضع الفرص والتحديات والالتقاء وبطاقات المناقشة في الأماكن المعنية على السبورة.
- يجب على كل لاعب (2-5 أشخاص) اختيار رمز / عداد لتمثيلهم على اللوحة.
- تبدأ جميع القطع من إحدى مساحات (يمكنك اختيار أي واحدة طالما أن جميع اللاعبين يبدأون من نفس المساحة)
- يختار كل لاعب بشكل عشوائي إحدى بطاقات دور هوية المتطوع. أثناء اللعبة ، يجب أن يتخيل كل لاعب أن الهوية الموضحة في بطاقة هوية المتطوع تمثله. عند مواجهة التحديات والفرص في سياق اللعبة ، يحتاج اللاعبون إلى اتخاذ قرار بشأن ما إذا كانوا سيغتنمون الفرصة الموضحة في بطاقات الفرص ، وما هي الإجراءات التي سيحتاجون إلى اتخاذها للتغلب على التحدي بناءً على طريقة تفكيرهم في وصف الشخص على بطاقة دورهم سيتصرفون.

كيف ألعب:

- تقرر من يبدأ اللعبة. ليس من المهم من يذهب أولاً - سيكون لكل اللاعبين 3 أدوار.
 - يقوم اللاعب البادئ برمي النرد وتحريك هذا العدد من المسافات في اتجاه عقارب الساعة حول اللوحة.
 - اعتماداً على مكان هبوط اللاعب على اللوحة ، خذ بطاقة تمثل تلك المساحة من الكومة ذات الصلة (فرصة ، تحدي ، أو التجمع).
 - اقرأ بصوت عالٍ السيناريو المعروض على البطاقة. فكر في وصف شخصيتك في بطاقة هوية المتطوع الخاصة بك ، وحدد كيف سيتصرف هذا الشخص
 - هل سيغتنم هذه الفرصة؟ إذا لم يكن كذلك ، فلماذا؟ ما هو المطلوب للتغلب على بعض التحديات؟ اشرح قرارك للاعبين الآخرين.
- الفرصة: عند الحصول على بطاقة فرصة ، يجب على اللاعب قراءة البطاقة بصوت عالٍ للمجموعة ، ثم التحقق من بطاقة هوية المتطوع لمعرفة ما إذا كانت الفرصة تتطابق مع مهاراتهم واهتماماتهم وخبراتهم وتوافرهم وأي جوانب أخرى من شخصية ذلك اللاعب.
- التحدي: عند الحصول على بطاقة التحدي ، اقرأ وصف التحدي بصوت عالٍ ، واستناداً إلى الوصف الموجود على بطاقة هوية المتطوع الخاصة بهم ، قرر ما قد يفعله المتطوع للتغلب على هذا التحدي ، وشرح قرارهم لبقية المجموعة.
- التأزر: عند التقاط بطاقة Get Together ، يجب على اللاعب قراءة البطاقة بصوت عالٍ ، والبدء في نشاط جماعي قصير (تقريباً دقيقتان) بناءً على السيناريو الموضح في البطاقة.
- بمجرد أن يأخذ اللاعب دوره ويشرح قراره / الإجراء للمجموعة ، يجب عليه الاحتفاظ بالبطاقة - لا تعيدها إلى المجموعة - حيث قد ترغب في الاحتفاظ بهذه البطاقة للرجوع إليها أثناء المناقشة النهائية.
 - ثم يأخذ الشخص التالي دوره: يرمي النرد ، ويتحرك حول اللوح ، ويخرج البطاقة ، ويقرأها بصوت عالٍ ، ويشرح قراره بناءً على بطاقة دور الهوية التطوعية الخاصة به.
 - بمجرد أن يحصل جميع اللاعبين على 3 أدوار (والتي يمكن أن تكون أكثر أو أقل اعتماداً على مدى توفر / اهتمام الجميع) ، تنتقل اللعبة إلى المناقشة النهائية ...

لمناقشة ونهاية اللعبة

- تستمر اللعبة حتى يحصل كل لاعب على 3 أدوار (ما لم يتم الاتفاق على خلاف ذلك). لا يوجد رابحون أو خاسرون. لقد نجحت في اللعبة إذا تمكنت من تخيل كيف سيتصرف شخص موصوف في بطاقات الدور الخاصة بك في مواقف معينة وشرح فهمك للاعبين الآخرين.
- في نهاية المنعطفات ، حان الوقت للتفكير بإيجاز في تجاربك الخاصة داخل اللعبة وأفكارك حول التطوع ، وما قاله اللاعبون الآخرون.
- رشح شخصاً واحداً لأخذ بطاقة عشوائية من كومة المناقشة وقرأ موجه المناقشة بصوت عالٍ للمجموعة.
- فكر في اللعبة وخبرتك وما قد تكون تعلمته.

نود أن نسمع أي ملاحظات أو انعكاسات قد تكون لديك حول اللعبة. للقيام بذلك (أو فقط قل مرحباً لفريق البحث!) ، يرجى إرسال بريد إلكتروني إلى:

contact@ryvu.org أشكركم على اللعب!